ОТ
КОММЕНТАРИЙ К ПРАВИЛАМ
И
ТЕЧЕНИЕ БОЯ
СТОП, А ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ, ЕСЛИ ОДИНАКОВОЕ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ВЫПАДЕТ У НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ СРАЗУ?
エネミー
15
PC 1
15
PC 2
15
※ДЕЙСТВИЯ ОТМЕНЕНЫ
ПОЛУЧАЕТ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ
PC 3
13
PC 4
11
В ЭТОМ СЛУЧАЕ ИХ ДЕЙСТВИЯ ОТМЕНЯЮТ ДРУГ ДРУГА, И "ПРАВО ДЕЙСТВИЯ" ПЕРЕХОДИТ К СЛЕДУЮЩЕМУ ПЕРСОНАЖУ С САМЫМ ВЫСОКИМ ЗНАЧЕНИЕМ ИНИЦИАТИВЫ.
※ТЕЧЕНИЕ ХОДА
ПРОЦЕСС ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ
ПРОДОЛЖАТЬ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ВСЕ ПЕРСОНАЖИ НЕ ПОЛУЧАТ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ "ПРАВА ДЕЙСТВИЯ"
БОЙ БУДЕТ ПРОХОДИТЬ, ПОВТОРЯЯ ОТРЕЗОК ВРЕМЕНИ НАЗЫВАЕМЫЙ "ХОД"
ПРЕЖДЕ ВСЕГО, МЫ ПРИМЕМ УЧАСТИЕ В "ПРОЦЕССЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ", ЧТО БЫ ДАТЬ "ПРАВО ДЕЙСТВИЯ" ТЕМ, КТО ЕЩЁ НЕ ДЕЙСТВОВАЛ В ЭТОМ ХОДУ.
ПЕРСОНАЖ, ПОЛУЧИВШИЙ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ - ПОЛУЧАЕТ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ
ひょい
!!!
POINT!!
ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ БРОСКОМ 2К6 + МОДИФИКАТОР ЛОВКОСТИ. ВРАГИ ПОЛУЧАЮТ НЕИЗМЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ, ПОСЛЕ СВОЕГО ПОЯВЛЕНИЯ.

※ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ БОРЬБОЙ ЗА ИНИЦИАТИВУ, УЧАСТВУЮЩИЕ В НЕЙ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ВОССТАНАВЛИВАЮТ 1 ОЧКО УДАЧИ

ACTION!
ВО ВРЕМЯ "ПРОЦЕССА ДЕЙСТВИЯ" В ОСНОВНОМ ВЫПОЛНЯЮТСЯ АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
ПРИМЕР:
АТАКА, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ С ТАЙМИНГОМ [АС] (ДЕЙСТВИЕ), СМЕНА ЭКИПИРОВКИ, И Т.П.

POINT!!

ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСЕ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ ЗА ОДИН РАЗ. ОСТАВЛЯЙТЕ ИХ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕАКЦИИ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВЫБРАННОЙ ВАМИ СТРАТЕГИИ.

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ПОЛУЧАЕТ 5 КУБОВ ВЫНОСЛИВОСТИ НА 1 ХОД
ПЕРСОНАЖ, ПОЛУЧИВШИЙ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ ТРАТИТ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ" И ВЫПОЛНЯЕТ "ПРОЦЕСС ДЕЙСТВИЯ"
5!

ПЕРСОНАЖИ, УЖЕ ПОЛУЧИВШИЕ ПРАВО ДЕЙСТВИЕ В ЭТОМ ХОДУ БОЛЬШЕ НЕ УЧАСТВУЮТ В ПРОЦЕССЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ
ПОСЛЕ ТОГО КАК ПЕРСОНАЖ ОБЛАДАЮЩИЙ ПРАВОМ ДЕЙСТВИЯ ЗАКОНЧИЛ ВЫПОЛНЕНИЕ ВСЕХ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ, ИГРА ВОЗВРАЩАЕТСЯ К "ПРОЦЕССУ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ"

POINT!!

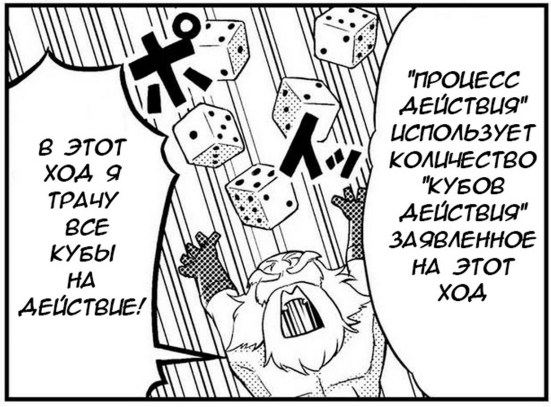
ПОСЛЕ ТОГО КАК ВСЕ УЧАСТВУЮЩИЕ В БОЮ ПОЛУЧИЛИ ПРАВО ДЕЙСТВИЯ, МЫ ПЕРЕХОДИМ К СЛЕДУЮЩЕМУ ХОДУ И ВСЕ ПЕРСОНАЖИ ВОССТАНАВЛИВАЮТ СВОИ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

RE ACTION!
АТАКОВАННЫЙ В "ПРОЦЕССЕ ДЕЙСТВИЯ" ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ, ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ "ПРОЦЕСС РЕАКЦИИ"
ПРИМЕР:
УКЛОНЕНИЕ, ЗАЩИТА

POINT!!

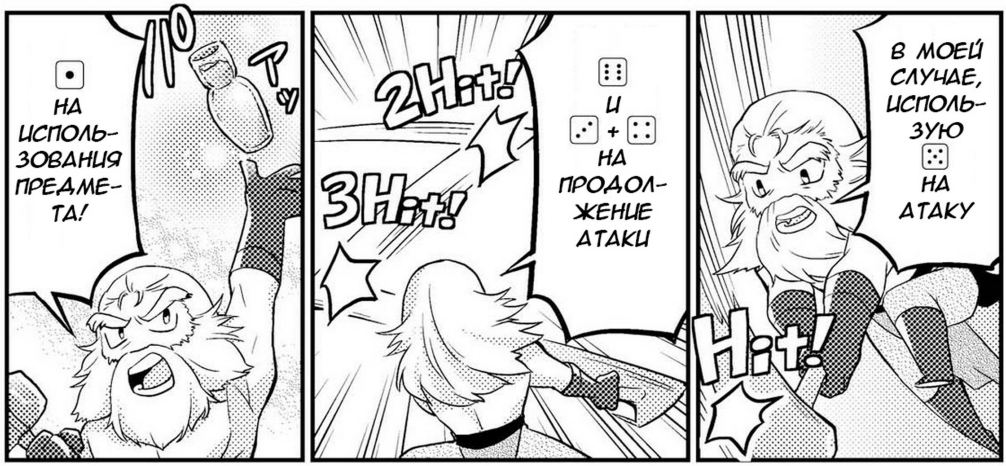
ПЕРСОНАЖ, ПОТРАВИВШИЙ ВСЕ КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ, НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕАКЦИЮ.

ОТ
И
КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ
ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ


В ЭТОТ ХОД Я ТРАЧУ ВСЕ КУБЫ НА ДЕЙСТВИЕ!
"ПРОЦЕСС ДЕЙСТВИЯ" ИСПОЛЬЗУЕТ КОЛИЧЕСТВО "КУБОВ ДЕЙСТВИЯ" ЗАЯВЛЕННОЕ НА ЭТОТ ХОД

ОБА ПРОЦЕССА ИСПОЛЬЗУЮТ ВАШИ 5 "КУБОВ ВЫНОСЛИВОСТИ" ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ
ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ В БОЮ ПРЕДСТАВЛЕНЫ "ПРОЦЕССОМ ДЕЙСТВИЯ" И "ПРОЦЕССОМ РЕАКЦИИ"
POINT!!
"ПРОЦЕССОМ ДЕЙСТВИЯ" ЭТО ВАШИ АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
"ПРОЦЕССОМ РЕАКЦИИ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПАССИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ
• АТАКА
• ПРОДОЛЖЕНИЕ АТАКИ
• БЕГСТВО
• ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА
• ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ЗОНУ
• БЕЛЫЙ ЗНАК ПРИЗЫВА
МЫ БУДЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗНАЧЕНИЯ ВЫПАВШИЕ НА КУБАХ, ЧТОБЫ ПЛАТИТЬ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ КАЖДОГО ДЕЙСТВИЯ


НА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРЕДМЕТА!
И + НА ПРОДОЛЖЕНИЕ АТАКИ
2Hit!
3Hit!
В МОЕЙ СЛУЧАЕ, ИСПОЛЬЗУЮ НА АТАКУ
Hit!

АТАКОВАННЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЫПОЛНЯЕТ "ПРОЦЕСС РЕАКЦИИ"
ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ "КУБОВ РЕАКЦИИ" В "ПРОЦЕССЕ РЕАКЦИИ", ЗАРАНЕЕ ОБЪЯВИТЕ ВИД РЕАКЦИИ, И ЗАТЕМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ КУБЫ ОДИН ЗА ОДНИМ.
ВИДЫ РЕАКЦИИ
• ЗАЩИТА
• УКЛОНЕНИЕ
Я НИЧЕГО НЕ СМОГ СДЕЛАТЬ, ПОТОМУ ЧТО УЖЕ ПОТРАТИЛ ВСЕ СВОИ КУБЫ В ЭТОТ ХОД...
КОНЕЧНО, ДАЖЕ ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛИСЬ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ", ВЫ МОЖЕТЕ РЕШИТЬ НЕ ЗАЩИЩАТЬСЯ И НЕ УКЛОНЯТЬСЯ
БРОШЕННЫЕ ВАМИ "КУБЫ РЕАКЦИИ" ТРАТЯТСЯ В СЧЕТ ЗАЯВЛЕННОЙ РЕАКЦИИ
ЕСЛИ БЫ У МЕНЯ ОСТАЛИСЬ "КУБЫ ВЫНОСЛИВОСТИ", Я БЫ СМОГ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ РЕАКЦИЮ...
НА УКЛОНЕНИЕ!
НА ЗАЩИТУ!
В ОТЛИЧИИ ОТ "ПРОЦЕССА ДЕЙСТВИЯ", ИЗ ЗА ТОГО, ЧТО ИСПОЛЬЗУЯ РЕАКЦИЮ МЫ ЗАЯВЛЯЕМ ВИД ДЕЙСТВИЯ ДО БРОСКА, МЫ МОЖЕМ ПРОВАЛИТЬСЯ ПОЛУЧИВ НЕДОСТАТОЧНОЕ ЗНАЧЕНИЕ
ОЙ, ЗАЩИТА ПРОВАЛИЛАСЬ...